



## Memoria final

Proyectos de Innovación Docente 2022-2023

### 1. Identificación del proyecto

<b>Título:</b>	Un paso más en la gamificación con tecnología de las asignaturas. Actividades universitarias de Hall Escape
<b>Programa:</b>	PIIDUZ (Programa de Incentivación de la Innovación Docente en la Universidad de Zaragoza)
<b>Línea:</b>	PIIDUZ_3 De referencia
<b>Centro:</b>	Facultad de Educación
<b>Estudio:</b>	Profesorado E.S.O., F.P. y Ens. Idiom, Art y Deport

### 2. Coordinadores del proyecto

<b>Coordinador</b>	Oscar Casanova López
<b>Correo electrónico</b>	ocasanov@unizar.es
<b>Departamento</b>	Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal
<b>Centro</b>	Escuela de Doctorado, Facultad de Educación

### 3. Resumen del proyecto

La mejora de la motivación, la implicación y la evaluación -continua y formativa-, apoyada con tecnología, y la participación en todos los procesos del estudiantado, mediada siempre por enfoques metodológicos activos, son considerados elementos prioritarios en este proyecto. El equipo docente participante en el mismo lleva ya

bastantes años trabajando en estas líneas que poco a poco han ido enriqueciendo y consolidando; un equipo convencido de que los elementos anteriores pueden mejorar si se utilizan las estrategias didácticas adecuadas acompañadas de las herramientas tecnológicas apropiadas. Numerosas evidencias confirman que va a favorecer que el alumno ocupe un rol de mayor activación y empoderamiento de su propio aprendizaje la aplicación sistemática de tecnoestrategias que optimicen los procesos, algunos integrados dentro del denominado enfoque gamificador con tecnología. Con este proyecto de innovación, que utilizará el Hall Escape, se pretende una actualización metodológica-tecnológica del profesorado universitario y del estudiantado, futuro docente o terapeuta ocupacional, que lleve a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de las asignaturas de las titulaciones, que repercuta positivamente en el aprendizaje del alumnado universitario a lo largo de las mismas, y que pueda ser transferible a otros niveles educativos.

#### 4. Participantes en el proyecto

Nombre y apellidos	Correo electrónico	Departamento	Centro
Francisco Javier Zarza Alzugaray	fjarza@unizar.es	Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal	Facultad de Educación
María Jesús Cardoso Moreno	mcarmor@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Escuela de Doctorado, Facultad de Ciencias de la Salud
Rosa María Serrano Pastor	rmserran@unizar.es	Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal	Facultad de Educación

#### 5. Rellene, de forma esquemática, los siguientes campos a modo de ficha-resumen del proyecto

##### **Otras fuentes de financiación sin detallar cuantía**

Ninguna.

##### **Tipo de proyecto (Experiencia, Estudio o Desarrollo)**

Experiencia.

Implementación de diversas estrategias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la gamificación utilizando tecnología. Estas estrategias involucran tanto a profesores como a estudiantes universitarios, quienes son futuros docentes o terapeutas ocupacionales, en un proceso de empoderamiento gradual en la reflexión crítica, búsqueda y selección de herramientas tecnológicas basadas en los criterios de evaluación propuestos. Además, se fomenta la creación individual y en grupo de materiales y propuestas didácticas personalizadas.

## **Contexto de aplicación/Público objetivo (titulación, curso...)**

Se ha llevado a cabo en la Facultad de Educación con el alumnado acogido a la evaluación continua del Grado en Magisterio en Educación Infantil (3º curso) en un grupo de la asignatura Desarrollo de la expresión musical; Grado en Magisterio en Educación Primaria (4º curso) en la asignatura Formación instrumental; Grado en Magisterio en Educación Primaria (3º curso) en un grupo de la asignatura Fundamentos de educación musical; y Máster en Profesorado en las asignaturas Diseño curricular e instruccional de música y danza, e Innovación e investigación educativa en música y danza. Asimismo, en el Grado en Terapia Ocupacional (1º curso) en la asignatura Psicología I en la Facultad de Ciencias de la Salud. Se ha contado con la participación de alrededor de 260 estudiantes.

## **Curso académico en que se empezó a aplicar este proyecto**

Este equipo docente comenzó a trabajar con la integración tecnológica en la enseñanza universitaria con proyectos de innovación desde el curso 2012-2013, poniendo su foco de interés en el enfoque Flipped Learning desde el curso 2014-2015 y gamificador desde el 2017-2018; asimismo, centrando su interés en aspectos desde el punto de vista evaluativo, especialmente desde el curso 2019-2020. Tanto el equipo docente como el estudiantado involucrado se ha visto ampliado en los últimos cursos.

## **Interés y oportunidad para la institución/titulación**

Mejora de los programas académicos al fomentar la evaluación continua, formativa y significativa como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje, y al involucrar de manera constante a los estudiantes en dicho proceso a través de la autoevaluación y la evaluación mutua.

Incremento de la participación de los estudiantes en las asignaturas mediante la implementación de diversas estrategias metodológicas respaldadas por herramientas tecnológicas seleccionadas por su utilidad y diversidad. Estas estrategias brindan una amplia variedad de recursos adaptados a los diferentes estilos de aprendizaje, fomentando el interés, el estudio constante, el seguimiento del progreso y el aprendizaje de los estudiantes, al mismo tiempo que los involucra en la creación de materiales y herramientas.

Estos beneficios en el aprendizaje, tanto como estudiantes que buscan superar las asignaturas de su programa académico, como futuros docentes y terapeutas ocupacionales, les permiten adquirir un conocimiento crítico, reflexivo y creativo

de los enfoques metodológicos y las herramientas tecnológicas que podrán integrar en su futura carrera profesional.

Estas mejoras en las asignaturas tienen un impacto significativo en el programa académico en su conjunto y repercuten en la calidad educativa que la institución ofrece.

### **Métodos/Técnicas/Actividades utilizadas**

Del equipo docente:

Trabajamos de forma individual y colaborativa en reuniones tanto presenciales como virtuales para programar las asignaturas. Integramos diferentes propuestas de evaluación basadas en enfoques gamificados, respaldados por tecnología, a lo largo de todo el curso. Además, facilitamos la progresiva participación de los estudiantes en la búsqueda y selección de herramientas apropiadas según los criterios de evaluación establecidos. Asimismo, diseñamos y planificamos conjuntamente las propuestas didácticas y compartimos los recursos creados con dicha tecnología. Implementamos estas mejoras en diferentes asignaturas y evaluamos su efectividad.

Del alumnado:

En la primera etapa, los estudiantes participan en las actividades propuestas para experimentar las estrategias desde el rol de discentes. Luego, de manera gradual, los alumnos elaboran sus propios recursos y los aplican en actividades didácticas siguiendo el mismo enfoque gamificado. Estos materiales son compartidos con sus compañeros. Los estudiantes también se autoevalúan y coevalúan de manera crítica y constructiva, tanto sus propias propuestas como las de sus compañeros. Además, responden encuestas y participan en grupos de discusión relacionados con el proyecto.

### **Tecnologías utilizadas**

Ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes.

Programas y aplicaciones diversos con distintas funcionalidades, entre los más utilizados: Plataforma Escapp; Microsoft Office OneNote; Genially; Lockee; CoRubrics; Flipgrid; Flippity; Symbaloo; Classroomscreen; Socrative; Kahoot; Plickers; Quizizz; Edpuzzle; y Educaplay.

Por su parte, Google Drive y Moodle se han utilizado como entornos de comunicación y almacenamiento de la información.

## **Tipo de innovación introducida: qué soluciones nuevas o creativas desarrolla**

Los estudiantes adoptan un rol activo y protagonista de su aprendizaje y evaluación del mismo, sirviéndoles de guía para su aprendizaje posterior. Se favorece un asentamiento tanto de los contenidos curriculares de las asignaturas como de los enfoques metodológicos y de los recursos tecnológicos utilizados, creando una formación inicial actualizada para que los futuros profesionales den respuesta a los retos de este siglo.

Introducción de novedosas y variadas estrategias educativas integradas en el enfoque gamificador (incluyendo Hall Escape), con el objetivo de enriquecer y fomentar la participación del alumnado, que repercute en el aprendizaje del mismo. Potenciación del aprendizaje activo de manera continua a lo largo de la asignatura. Asimismo, además de servir de apoyo a la enseñanza universitaria, sirve como modelo educativo para dichos estudiantes, futuros docentes y terapeutas ocupacionales, cuya aplicación futura se centrará en diferentes etapas educativas y psicoevolutivas.

Enriquecimiento del proceso gamificador en las asignaturas universitarias implicadas, potenciando la participación activa del alumnado, que le llevan a un empoderamiento de su propio aprendizaje.

Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje universitario al integrar de manera sistemática diferentes estrategias educativas apoyadas en variadas herramientas tecnológicas. Asimismo, mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes al contar con una mayor cantidad y diversidad de recursos que permiten atender las diferentes características y necesidades del alumnado, recopilando evidencias de muy variada índole.

Fomento en el estudiante de la vivencia de propuestas metodológicas-tecnológicas desde el rol discente, así como su progresiva implicación directa y desarrollo cognitivo y meta-cognitivo con la creación propia de propuestas didácticas y los recursos tecnológicos necesarios que posibilitan su empoderamiento sobre dichas estrategias educativas.

## **Impacto del proyecto**

Impacto del proyecto alto, enriqueciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el enfoque gamificador (incluido Hall Escape) en las asignaturas universitarias implicadas, potenciando la participación activa del alumnado en el proceso a través de cotas cada vez más altas de motivación que le llevan a un empoderamiento de su propio aprendizaje.

Dicho impacto conlleva una repercusión en la calidad educativa de las asignaturas implicadas, desde un enfoque activo del alumnado, consiguiendo un aprendizaje más significativo por parte de los estudiantes.

Aplicación inmediata en el entorno profesional futuro de los estudiantes implicados con la consecuente transferencia de conocimiento obtenido en el proyecto.

### **Características que lo hacen sostenible**

No tiene coste económico alguno.

Los dispositivos empleados, ordenadores, tabletas digitales y teléfonos inteligentes, han sido los que el profesorado y alumnado disponen para uso personal. Los programas y aplicaciones son gratuitos (o se hace uso de la versión gratuita).

### **Posible aplicación a otras áreas de conocimiento**

Fácil aplicación a otras asignaturas tanto de los Grados en Magisterio en Educación Infantil y Primaria como del Máster en Profesorado de Secundaria, o de la Mención en Educación Musical. Por su parte, fácil aplicación a otras asignaturas del Grado en Terapia Ocupacional o de otras asignaturas en la Facultad de Ciencias de la Salud.

Con las adaptaciones pertinentes puede ser extrapolable a otras titulaciones y asignaturas de la Universidad de Zaragoza.

## **6. Contexto del proyecto**

### **Necesidad a la que responde el proyecto, mejoras obtenidas respecto al estado del arte, conocimiento que se genera.**

La importancia de brindar una educación universitaria de calidad que promueva un aprendizaje verdaderamente significativo y duradero es una necesidad imperante. En este sentido, es indispensable buscar una mejora continua y consciente en el ámbito educativo, especialmente en la formación docente universitaria, donde la actualización constante tanto tecnológica como metodológica es una realidad innegable. Los estudiantes deben contar con estos conocimientos desde su formación inicial y tener la convicción de la necesidad de mantenerse actualizados a lo largo de su desarrollo profesional.

Como profesorado universitario, sentimos la obligación de avanzar progresivamente en estos aspectos. La actualización metodológica y tecnológica que hemos llevado a cabo ha conllevado mejoras significativas en nuestras

labores docentes, enriqueciendo las asignaturas que impartimos. Además, hemos logrado empoderar a los estudiantes, brindándoles un papel activo en su proceso de aprendizaje, lo cual ha fomentado la reflexión sobre su progreso y desarrollo, siempre bajo la guía del docente.

Las actividades que promueven la motivación, participación, cooperación y evaluación continua, de manera activa y participativa (incluyendo la autoevaluación y coevaluación), son fundamentales para estimular el proceso cognitivo y meta-cognitivo de los estudiantes, incentivando la reflexión, la búsqueda e incluso la creación de materiales propios, tanto de forma individual como en grupo. Estas competencias no solo benefician a los estudiantes en su rol de aprendices, sino que también les serán útiles en su futuro desempeño profesional como futuros docentes en el ámbito de la educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato, o terapeutas ocupacionales.

En la Facultad de Educación, es nuestra responsabilidad asumir y proporcionar experiencias que permitan a los estudiantes vivenciar y posteriormente aplicar diferentes procesos relacionados con metodologías activas mediadas por tecnología. Del mismo modo ocurre con el alumnado de Terapia Ocupacional.

## 7. Objetivos iniciales del proyecto

### **Qué se pretendía obtener cuando se solicitó el proyecto.**

Objetivos del Proyecto:

- OB1. Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando estrategias metodológicas de la gamificación a través de Hall Escape, con ayuda de tecnología; implicando activamente tanto al profesorado como al alumnado universitario, futuro docente.
- OB2. Dar a conocer funcional y pedagógicamente estrategias relacionadas con la participación activa y la gamificación con Hall Escape, mediante la integración en las asignaturas de propuestas didácticas apoyadas en recursos tecnológicos. Proceso de empoderamiento guiado.
- OB3. Potenciar el rol activo del alumnado en el manejo de dichos recursos tecnológicos y pedagógicos y creación de propuestas didácticas, actividades y materiales que favorezcan su realización.
- OB4. Favorecer la competencia crítica y reflexiva del alumnado, así como la competencia de aprender a aprender y de iniciativa personal, que le lleven a diseñar las propuestas didácticas y seleccionar las herramientas tecnológicas en función de los objetivos establecidos.
- OB5. Implicar al alumnado en la sensibilización de la incorporación de todos los ODS, y en concreto del objetivo número 4 que implica una educación de calidad.



## 8. Métodos de estudio/experimentación y trabajo de campo

### **Métodos/técnicas utilizadas, características de la muestra, actividades realizadas por los estudiantes y el equipo, calendario de actividades.**

#### **Método:**

El proyecto se fundamenta en un proceso de investigación-acción en equipo docente, aplicándolo con los estudiantes a su cargo durante el presente curso. Los estudiantes son futuros docentes de diferentes niveles educativos, desde Educación Infantil hasta Bachillerato, así como de Terapia Ocupacional.

#### **Características de la muestra:**

Se ha llevado a cabo en la Facultad de Educación y en la Facultad de Ciencias de la Salud, con todos los alumnos acogidos a la evaluación continua (260 estudiantes) pertenecientes al Grado en Magisterio en Educación Infantil (3º curso) en la asignatura Desarrollo de la expresión musical; Grado en Magisterio en Educación Primaria (4º curso) en la asignatura Formación instrumental; Grado en Magisterio en Educación Primaria (3º curso) en un grupo de la asignatura Fundamentos de educación musical; y Máster en Profesorado en las asignaturas Diseño curricular e instruccional de música y danza, e Innovación e investigación educativa en música y danza. Asimismo, en el Grado en Terapia Ocupacional (1º curso) en la asignatura Psicología I.

#### **Calendario de actividades:**

##### *Actividades previstas para el profesorado*

De septiembre a noviembre:

- Concreción de las estrategias didácticas más adecuadas para cada asignatura implicada en el proyecto.
- Análisis de los recursos tecnológicos gratuitos existentes en la actualidad y selección de los más indicados en función de los criterios de evaluación y las estrategias didácticas diseñadas para su integración en las asignaturas.
- Creación de recursos para la aplicación de las estrategias educativas planteadas y secuenciación temporal de su utilización a lo largo de las asignaturas.
- Programación de actividades que potencien el uso de estos recursos, planteando la secuenciación y aplicaciones didácticas más apropiadas para cada caso.
- Diseño de actividades de explicación funcional y didáctica de los diferentes recursos tecnológicos utilizados.



- Programación de actividades de búsqueda, diseño de tareas dentro de los enfoques metodológicos trabajados, y creación de materiales por parte del alumnado.
- Elaboración y aplicación de cuestionarios de opinión sobre diferentes aspectos del proyecto y la metodología empleada.
- Diseño de grupos de discusión para el análisis del proyecto y la metodología.

De octubre a junio:

- Aplicación en las asignaturas de los recursos, propuestas didácticas y actividades con ellas relacionadas.
- Seguimiento y análisis de los diseños y puestas en práctica del profesorado y alumnado.
- Moderación de los grupos de discusión
- Evaluación conjunta del proceso y resultados del proyecto.

*Actividades previstas para el alumnado*

De octubre a junio:

- Participación en las actividades y propuestas dentro de los enfoques correspondientes creadas por el profesorado.
- Manejo funcional y didáctico de los diferentes recursos tecnológicos propuestos.
- Búsqueda y creación de sus propios materiales y actividades didácticas y utilización de las creadas por sus compañeros.
- Contestación de los cuestionarios online de opinión.
- Autoevaluación y coevaluación por parte del propio estudiante y sus compañeros de las propuestas utilizadas.
- Participación en los grupos de discusión.
- Valoración de la metodología y el proyecto.

## 9. Conclusiones del proyecto

**Conclusiones: lecciones aprendidas, impacto.**

El proceso formativo en las asignaturas involucradas ha experimentado una mejora sustancial en términos de calidad, integrándolo de manera continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca la participación activa que ha

supuesto la gamificación en sus diferentes versiones, incluida Hall Escape. Se resalta esa diversidad como un valor positivo en el proceso. Asimismo, la dinámica y el clima del aula se ha visto favorecido positivamente, lo que ha influido en la relación profesor-alumnado y alumnado entre sí, y ha repercutido en el fluir de la asignatura. Igualmente, se ha fomentado la participación activa de los estudiantes a través de la autoevaluación, coevaluación y la creación de recursos propios mediados con tecnología.

Además, esta diversidad de propuestas gamificadas y de aplicaciones tecnológicas utilizadas por los docentes han favorecido la evaluación de la asignatura, facilitando el registro y transferencia de información para la evaluación, tanto diagnóstica como formativa, continua y sumativa. Esto ha proporcionado al profesorado universitario un mayor número de evidencias para valorar el rendimiento de los estudiantes. La implicación del alumnado en la autoevaluación y coevaluación de su propio aprendizaje ha fortalecido su capacidad reflexiva y crítica constructiva, llevándolos a ser más exigentes con sus logros.

Se ha fomentado en el estudiantado la vivencia de las propuestas metodológicas-tecnológicas desde su rol de discentes, así como su participación progresiva y desarrollo cognitivo y meta-cognitivo a través de la creación de materiales y propuestas didácticas propias, lo que les ha permitido empoderarse en relación con estas estrategias educativas.

Además del impacto directo en la mejora de las asignaturas universitarias, también se ha observado un impacto indirecto en la mejora del proceso didáctico y evaluativo en otros niveles educativos en los que los estudiantes, futuros docentes y terapeutas ocupacionales, ejercerán en los próximos años.

El análisis de los resultados demuestra que se ha logrado un alto grado de eficacia, alcanzando satisfactoriamente todos los objetivos establecidos. Asimismo, se ha logrado una alta eficiencia al obtener mayores logros mediante el uso de recursos variados adaptados a diferentes estilos de aprendizaje, fáciles de elaborar y utilizar, gratuitos y que han permitido una aplicación metodológica activa, diversificada en términos de agrupamientos y tareas a desarrollar, y que han fomentado la implicación y colaboración de los estudiantes.

## 10. Continuidad y Expansión

**Transferibilidad (que sirva como modelo para otros contextos),  
Sostenibilidad (que pueda mantenerse por sí mismo), Difusión realizada .**

El proyecto resulta de fácil aplicación, tanto a otras asignaturas del ámbito específico musical o terapéutico ocupacional, como de otras áreas, tanto de la Facultad de Educación o de Ciencias de la Salud como de otras facultades de la Universidad de Zaragoza; asimismo, incluso en otras universidades con las que poder crear redes estables de colaboración.

Con las adaptaciones pertinentes, las dinámicas y actividades planteadas en este proyecto pueden ser extrapolables a cualquier titulación y asignatura de la Universidad de Zaragoza.

Su sostenibilidad resulta sencilla y se pretende seguir manteniendo y ampliando el trabajo realizado en futuros cursos. Las herramientas tecnológicas utilizadas son todas gratuitas; los dispositivos son los personales disponibles del propio profesorado y estudiantado, siguiendo la filosofía BYOD. El proyecto es totalmente sostenible, pudiéndose mantener por sí mismo ya que no requiere coste alguno.

Se ha dado difusión al proyecto incluyendo los resultados del mismo en un capítulo de libro pendiente de publicación. Se han presentado igualmente los resultados en el II Congreso Internacional de Innovación Docente, Educación y Transferencia del Conocimiento (CIINECO) con la comunicación “Gamificación y tecnología en la docencia musical universitaria”. Se va a participar en el IV Seminario Internacional de Investigación en Educación Musical con la comunicación “Empoderamiento tecnológico y metodológico en la Educación Musical a través de la gamificación” que ya ha sido admitida. Igualmente, se va a participar en el Congreso Internacional USATIC 2023 Ubicuo y Social Aprendizaje con TIC con dos comunicaciones relacionadas que también han sido recientemente admitidas. Asimismo, se pretende participar en las Jornadas de Innovación de la Universidad de Zaragoza y se está valorando la elaboración de un artículo para enviar a una revista de publicación en inglés.

Por su parte, el equipo docente participante en este proyecto colabora a través del CIFICE en la impartición de cursos de formación del profesorado universitario de la Universidad de Zaragoza mostrando la aplicabilidad y transferibilidad de sus proyectos de innovación. A través de ellos, se difunden las estrategias didácticas y herramientas tecnológicas utilizadas en este proyecto y otros realizados anteriormente.

## 11. Resultados del proyecto indicando si son acordes con los objetivos planteados en la propuesta y cómo se han comprobado

### **Método de evaluación, Resultados.**

El análisis y evaluación del proyecto se ha llevado a cabo desde una perspectiva predominantemente cualitativa, empleando la metodología de investigación-acción y la observación participante con los estudiantes involucrados a lo largo de las asignaturas en las que se ha implementado. Para llevar a cabo esta evaluación, se han utilizado diversos instrumentos que han permitido realizar un análisis exhaustivo y completo. Entre ellos, se destacan:

- Cuestionarios en línea diseñados específicamente para los estudiantes sobre aspectos relevantes del proyecto. Han sido escalas de valoración del acuerdo/desacuerdo respecto a las distintas afirmaciones planteadas; tipo Likert de siete

puntos en donde 1 es nada de acuerdo y 7 totalmente de acuerdo. Los cuestionarios han sido contestados por un total de 94 participantes.

- Grupos de discusión para recopilar información cualitativa relevante.
- Análisis de las respuestas proporcionadas tanto en línea como en las sesiones presenciales a los diferentes recursos de evaluación, preguntas y cuestionarios utilizados, apoyados por herramientas tecnológicas propuestas tanto por los docentes como por los propios estudiantes.
- Evaluación de los recursos didácticos propuestos por los estudiantes.
- Observaciones directas, registros en diarios de campo y reuniones específicas para el análisis, valoración y evaluación conjunta por parte del profesorado involucrado.

Estos enfoques han permitido obtener una perspectiva detallada y enriquecedora sobre los resultados y el impacto del proyecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

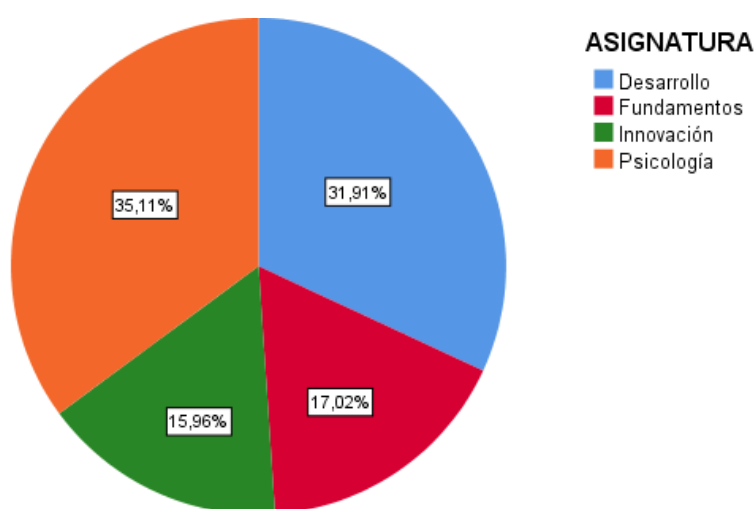


Gráfico 1: Participantes en los cuestionarios según asignatura

- **OB1. Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando estrategias metodológicas de la gamificación a través de Hall Escape, con ayuda de tecnología; implicando activamente tanto al profesorado como al alumnado universitario, futuro docente.**

Tanto profesorado como alumnado se ha visto implicado en un proceso formativo que ha sido posible gracias al uso de la tecnología desde un enfoque gamificador

participativo y activo, y su aplicación tanto dentro como fuera de las sesiones presenciales. El estudiantado en los grupos de discusión y cuestionarios pone en valor la mejora experimentada frente a formatos más tradicionales. Los estudiantes constatan que la experiencia previa vivida antes de cursar las asignaturas en las que estaba inmerso el proyecto destacaba por la nula o escasa participación y motivación de los estudiantes.

Algún comentario de los estudiantes respecto a la gamificación:

“Este tipo de juegos le dan ilusión al alumnado y a la vez repasan lo aprendido”.

“Aprendes a la vez que te diviertes, e ir a clase deja de ser tan aburrido porque vas con más energía e interés”.

“Es muy útil para complementar a las clases teóricas. Este enfoque hace que sea más ameno procesar los temarios”.

Y comentarios de los estudiantes respecto al Escape Room / Hall Escape, con ayuda de tecnología:

“Hace que los alumnos se diviertan mientras participan activamente en las clases”.

“Creo que puede ser una dinámica con la que aprender más rápido y fácil”.

“La organización del alumno en ese tipo de metodologías puede favorecer la convivencia y el trabajo en equipo”.

Los diarios de campo y análisis de las calificaciones obtenidas con la contestación de los diferentes recursos destacan la mejora que esto supone para un proceso de aprendizaje secuenciado y significativo a lo largo de las asignaturas. Además, su utilización ha permitido integrar de manera óptima otras estrategias didácticas relacionadas, que son valoradas muy positivamente como medio para la reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

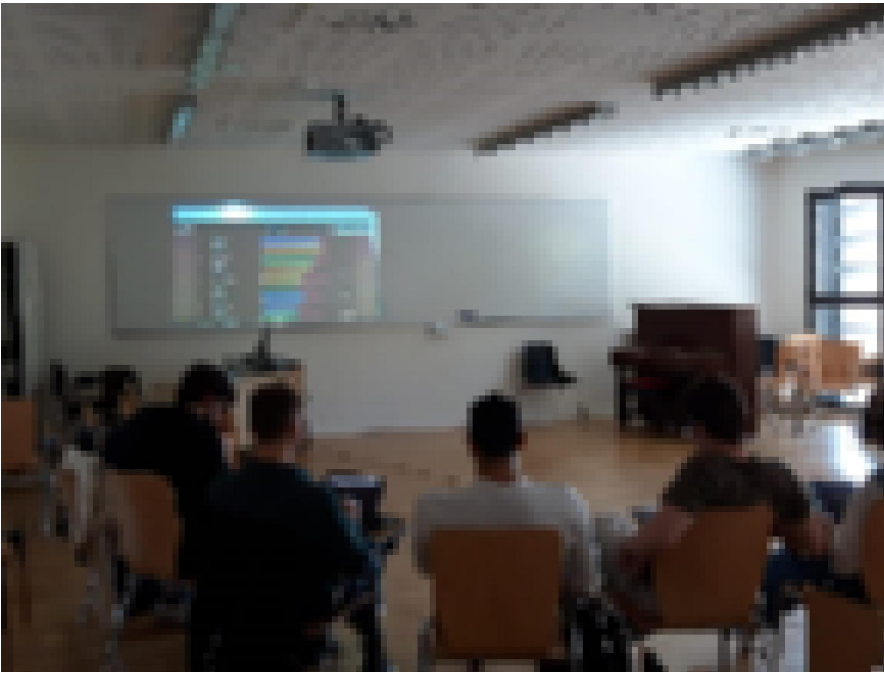


Figura 1: Estudiantes participando en actividades gamificadas

Tabla 1. *La gamificación favorece la activación del alumno en el proceso educativo*

	Válido				
Perdidos	0				
Media	6,14				
Desviación	,979				
			94		
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
	3	2	2,1	2,1	2,1
4	3	3,2	3,2	5,3	
5	18	19,1	19,1	24,5	
6	28	29,8	29,8	54,3	
7	43	45,7	45,7	100,0	
Total	94	100,0	100,0		

Tabla 2. *La gamificación mejora el clima del aula*

	Válido	94
Perdidos	0	
Media	6,11	
Desviación	1,021	

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
	2		1	1,1	1,1
3	1	1,1	1,1	2,1	
4	5	5,3	5,3	7,4	
5	13	13,8	13,8	21,3	
6	34	36,2	36,2	57,4	
7	40	42,6	42,6	100,0	
Total	94	100,0	100,0		

Tabla 3. *Las propuestas tipo Escape Room potencian la participación*

	Válido	93
Perdidos	1	
Media	6,10	
Desviación	1,162	

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
	1		1	1,1	1,1
2	1	1,1	1,1	2,2	



4		8	8,5	8,6	10,8
5		9	9,6	9,7	20,4
6		31	33,0	33,3	53,8
7		43	45,7	46,2	100,0
Total		93	98,9	100,0	
Perdidos	Sistema		1	1,1	
Total		94	100,0		

**- OB2. Dar a conocer funcional y pedagógicamente estrategias relacionadas con la participación activa y la gamificación con Hall Escape, mediante la integración en las asignaturas de propuestas didácticas apoyadas en recursos tecnológicos. Proceso de empoderamiento guiado.**

Los estudiantes resaltan la importancia de la vivencia y presentación conjunta metodológica-tecnológica para favorecer la motivación y participación por su parte. El componente lúdico es resaltado por favorecer un clima distendido, positivo y motivador. El grado de conocimiento adquirido a través del proyecto sobre su conocimiento funcional y pedagógico es muy positivo.

Asimismo, consideran elevada su utilidad tanto para las asignaturas universitarias como para su posible aplicación en otros niveles educativos en los que serán docentes o terapeutas ocupacionales en un futuro próximo.

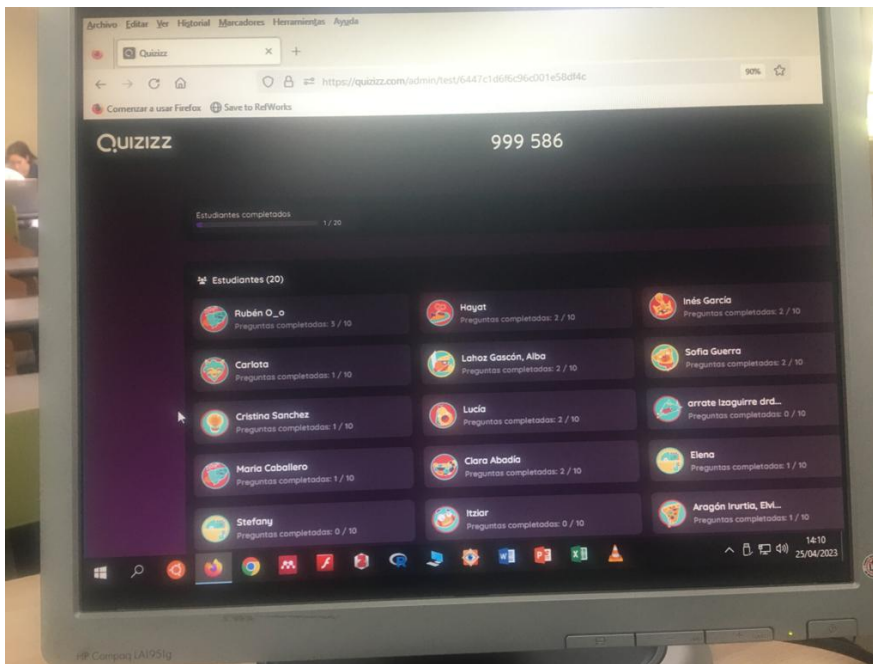


Figura 2: Pantalla de una de las herramientas para gamificar

**- OB3. Potenciar el rol activo del alumnado en el manejo de dichos recursos tecnológicos y pedagógicos y creación de propuestas didácticas, actividades y materiales que favorezcan su realización.**

Tanto el profesorado como el alumnado valoran positivamente el grado de participación e interacción en todas las asignaturas. El profesorado resalta la gran capacidad del estudiantado en el manejo y elaboración de propuestas novedosas de gran creatividad y utilidad. Tanto los alumnos como los docentes han utilizado recursos tecnológicos muy variados lo que ha sido valorado muy positivamente por las posibilidades para acercarse a los diferentes estilos de aprendizaje y expresión de lo aprendido.

A lo largo de cada asignatura se han integrado actividades con variados recursos tecnológicos, buscando la complementariedad de los mismos, tanto en su uso en diferentes agrupamientos, como de valoración de conocimientos previos, intermedios y finales sobre las temáticas abordadas.



Figura 3: Estudiantes elaborando actividades gamificadas

**- OB4. Favorecer la competencia crítica y reflexiva del alumnado, así como la competencia de aprender a aprender y de iniciativa personal, que le lleven a diseñar las propuestas didácticas y seleccionar las herramientas tecnológicas en función de los objetivos establecidos.**

El proyecto ha permitido un óptimo desarrollo competencial crítico y reflexivo, ocupando el alumnado tanto un rol discente como docente, que ha sido valorado tanto por los profesores universitarios como por los propios estudiantes. Ellos mismos resaltan en sus reflexiones y valoran muy positivamente la posibilidad que les ha ofrecido este proyecto de experimentar ambos roles y de fomentar el debate didáctico compartido como medio de crecimiento y de creación de red docente. Sus reflexiones llegan a la conclusión final de la necesidad de una postura crítica y reflexiva del profesorado para seleccionar el objetivo, metodología y recurso tecnológico más apropiado en cada momento, tal y como resume el siguiente comentario: “Estas metodologías pueden ser muy efectivas en la educación actual si se saben regular adecuadamente”.

Los estudiantes han creado materiales con apoyo tecnológico de gran calidad y utilidad para su futura labor, evidenciando un adecuado desarrollo de su competencia digital y creativa, necesaria en su futuro profesional.

A modo de conclusión, el siguiente comentario evidencia la toma de conciencia del alumnado sobre su labor docente: “El alumnado debe ser el protagonista de su propio aprendizaje y su motivación es clave para una predisposición y una atención por su parte en las actividades propuestas. Además, el feedback promueve la continuidad de la motivación (al saber que puede mejorar, que lo está haciendo bien...)”.

**- OB5. Implicar al alumnado en la sensibilización de la incorporación de todos los ODS, y en concreto del objetivo número 4 que implica una educación de calidad.**

Ya que es de vital importancia en el contexto actual, se ha implicado al alumnado en la sensibilización de la incorporación de todos los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), y en particular el objetivo número 4 que busca una educación de calidad. Al fomentar la participación activa de los estudiantes en la comprensión y promoción de estos objetivos, se les brinda la oportunidad de desarrollar una conciencia crítica y un compromiso social. Mediante actividades educativas, proyectos colaborativos y la promoción de valores como la equidad, la inclusión y el respeto, se ha fortalecido su papel como agentes de cambio y se les empodera para contribuir en la construcción de un futuro más sostenible y justo. Esta implicación no solo impacta en su formación como ciudadanos responsables, sino que también genera un efecto multiplicador al inspirar a otros y promover la educación de calidad como un pilar fundamental para el desarrollo sostenible.